**Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение поселка городского типа Афипского МО Северского района Краснодарского края**

Урок информатики в 5 классе

***«Проектная деятельность в среде ЛогоМиры.»***

Джамгарян Д.П.

Учитель информатики и ИКТ

МАОУ лицей пгт Афипского

МО Северский район

2015 г.

**Тема урока: *Проектная деятельность в среде ЛогоМиры.***

**Цель урока:**

*Образовательная:* закрепить навыки работы детей с программой ЛогоМиры, акцентировать внимание на графических возможностях компьютера в среде ЛогоМиры.

*Воспитательная:* способствовать воспитанию информационной культуры учащихся, внимательности, дисциплинированности, усидчивости.

*Развивающая:* развивать познавательный интерес, навыки самоконтроля и оценки деятельности. Развитие алгоритмического и логического мышления, творческого потенциала;

**Задачи урока:**

* Дать практические навыки работы в программе ЛогоМиры.
* Сформировать у учащихся умение применять работу с фрагментами изображения.
* Развить познавательный интерес к уроку информатика;
* Развить память, мышление.

**Вид урока:** практическая работа

**Тип урока:** изучение нового материала.

**Класс:** 5 класс.

**План урока**

1. Организационный момент.
2. Повторение.
3. Сообщение темы, целей урока, мотивация учебной деятельности.
4. Первичное применение знаний с целью формирования умений.
5. Физкультминутка.
6. Практическая работа.
7. Подведение итогов урока, защита проекта, оценивание.

**Оборудование:** компьютерный класс (на каждом компьютере установлена программа ЛогоМиры 2.0), мультимедийная установка, презентация (*приложение №1*).

**Методы:** объяснительно-иллюстративный, репродуктивный.

**Ход урока:**

***Орг. момент***

Приветствие класса, проверка готовности обучающихся к занятию, организация внимания.

***Повторение пройденного материала***

Тема нашего урока «Рисование фигур с помощью Черепашки».

Давайте откроем тетради, запишем сегодняшнее число и тему урока.

Мы с вами с этого года начали учиться программировать.

Давайте вспомним, что управляет работой компьютера?

*-Программы.*

А как называют людей, которые составляют программы для компьютеров?

*-Программисты*

Какой язык программирования лежит в основе среды ЛогоМиры?

*-Лого*

Как запустить программу ЛогоМиры?

*-Щелкнуть дважды мышкой по ярлычку на Рабочем столе или через главное меню Windows, т. е. через кнопку ПУСК-ПРОГРАММЫ-ЛОГОМИРЫ.*

(Показать с помощью проектора)

Теперь давайте вспомним основные элементы окна этой программы.

*1.Название программы*

*2.Строка меню*

*3.Инструменты*

Самый главный объект этой программы – Черепашка, которая исполняет наши команды.

Какие основные команды вы знаете?

-*вперед <число шагов>, назад <число шагов>, налево <число градусов>, направо <число градусов>, перо поднять, перо опустить, домой.*

А как открыть графический редактор?

*-Щелкнуть мышью по кнопке с кисточкой .*

Как открыть меню форм?

*-Щелкнуть мышкой по собачке*

Мы научили черепашку двигаться, познакомились с самым простым и распространенным способом движения – движение в заданном направлении по прямой.

Проверим ваши знания по программированию в ЛогоМирах:

1. Задание 1. (Слайд 6)

Какие команды записаны неверно и почему?

Неправильные ответы

Правильные ответы

вправо 90

вперед80

перо опусти

сотри графику

нв 90

на место

повтори 3 раза направо 90

вперед 80

по

сг

налево 90

домой

повтори 3 [имя]

(Взаимопроверка - Показываю карточки с верными ответами).

2. Выполнение теста (Тест на экране в презентации) – записать верные ответы

3. Повторим тему: Правила оформления программ. (Слайд 9)

Программа должна содержать три части: заголовок, тело программы и признак завершения. Заголовок записывается в первой строке и состоит из ключевого слова это, и отделенного от него пробелом название программы. Название программы должно отображать суть программы. Название должно состоять из одного слова или нескольких слов, соединенным знаком подчеркивания, например: взмах\_птицы Нельзя использовать в качестве названия уже имеющиеся в словаре слова. Признаком завершения программы является слово конец. Заголовок программы и слово конец должны быть записаны на отдельных строчках. Тело программы должно содержать список команд, записанных в столбик или в строчку через пробел.

Физкультминутка. ( Слайд 10,11,12)

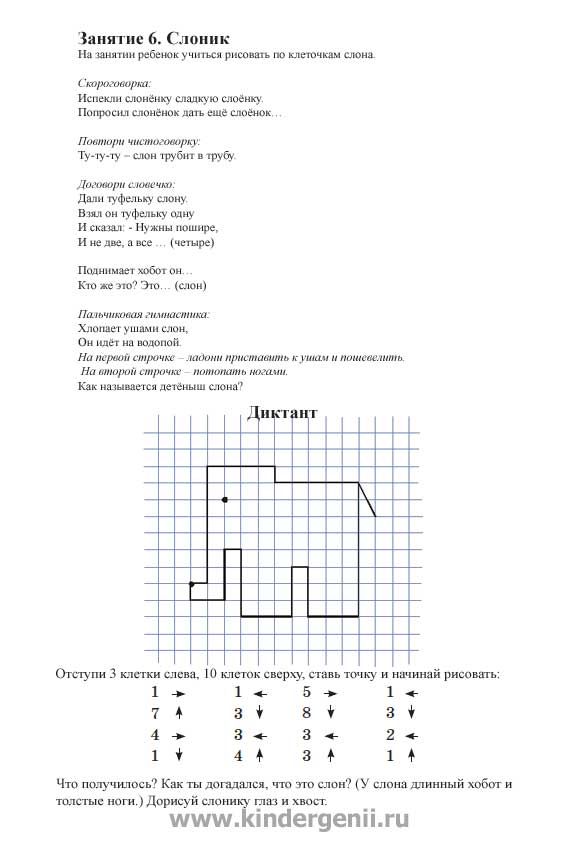
Подготовка к практической работе.( Слайды 13,14).

***Изучение нового материала.***

Рисунок всегда занимал очень важное место в жизни человека. ЛогоМиры – не первая компьютерная среда, с которой вы знакомитесь. До нее вы работали в среде графического редактора Paint. С помощью программы ЛогоМиры можно получать рисунки, командуя Черепашкой, создавать красочные персонажи, а используя встроенный графический редактор можно создавать пейзаж, чтобы Черепашке было интересно двигаться по листу. Сегодня на уроке мы попробуем создать такой рисунок. Фигурку слоненка «нарисует» Черепашка ( с помощью ваших команд), а затем мы дополним пейзаж с помощью графического редактора. Прежде чем выполнять практическое задание вспомним *«Правила написания команд»* (Слайд 13).

***Практическая работа.***

Задание 1. Введите последовательность команд для рисования слоненка любым удобным для вас способом Выполняя задания на предыдущем занятии, вы должны были заметить, что можно задавать команды по одной на строчке, а можно несколько команд сразу. Результат выполнения будет один и тот же. Команды следует задавать по одной, если у вас нет уверенности в их правильности. (Слайд 14).



Задание 2. Нарисуйте пейзаж используя графический редактор. Для этого щелкните на изображении кисточки в Инструментальном меню. Вы можете применить собственное цветовое оформление. (Слайд 15).

***Итоги урока.***

А теперь давайте подведем итог нашего урока.

Сегодня мы повторили пройденный материал: что такое программирование, программы, что называют языками программирования. Вспомнили основные команды для черепашки и элементы окна программной среды ЛогоМиры. Выполнили практическую работу «Рисование фигур с помощью Черепашки».

***Рефлексия:***

* Ребята, что вам сегодня в новой теме запомнилось?
* Чему вы научились?
* Что не поняли?
* Какое настроение у вас после урока?

***Домашнее задание.*** Слайд 16.

***При подготовке к уроку были использованы следующие ресурсы:***

* 1. Босова Л.Л. «Уроки информатики в 5-7 классах: методическое пособие/ Л.Л.Босова, А.Ю.Босова. – 2-е изд., испр. И доп. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2008. – 464 с.: ил.
  2. Босова Л.Л. «Информатика и ИКТ: учебник для 5 класса / Л.Л.Босова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009.- 192 с. : ил.
  3. Материалы сети Internet.
  4. Собственные разработки презентаций.
  5. Работы учащихся.